

INTEGRACIÓN DE LA ESCULTURA EN LOS NUEVOS MODELOS DE ENSEÑANZA

Nuria Delgado Navalpotro

nnavalpotro@hotmail.com

Facultad de Bellas Artes - UCM

Palabras clave: Estímulo teórico; Educación escultórica; Integración; Campus Virtual; Enseñanza presencial

La educación artística de la escultura vive hoy en día un tiempo de gran avance, sin embargo, sigue existiendo un asunto pendiente en su enseñanza: la falta de modelos teóricos dentro de la disciplina tradicional, el silenciamiento continuo en las aulas de una asignatura que sigue siendo práctica y, por supuesto, la precaria consideración que se tiene de la escultura y los escultores en los propios libros de Historia del Arte. Es hora de incluir en nuestras unidades didácticas una nueva propuesta, la del apoyo teórico a través del Campo Virtual de una asignatura que necesita con urgencia unos nuevos parámetros de enseñanza. Debemos remodelar los fundamentos históricos y construir un nuevo proyecto como modelo de asignatura, que nos ayude a ver y a enseñar que la escultura como acto creativo, necesita un apoyo reflexivo y racional a través del cual el alumno sea consciente de la trayectoria histórica, crítica y visual de la obra escultórica, y poder, con mayor seguridad y adoctrinamiento, embarcarse en una obra creada con sus propias manos. Es, por tanto, importante ofrecer esta nueva visión, no sólo desde la docencia presencial sino también desde la virtual, ya que nos ofrece nuevos campos de acción y de interacción para la investigación y la enseñanza.

1. IMPORTANCIA DE LA INTEGRACIÓN ENTRE LA DOCENCIA PRESENCIAL Y EL CAMPUS VIRTUAL

El Campus Virtual es una nueva herramienta de apoyo a la docencia, que bien aprovechada facilita el trabajo a los profesores y a los alumnos, además de integrarlos dentro de un nuevo modelo de enseñanza europea. Haber creado este espacio virtual es un adelanto en la docencia, y poder conformarlo como apoyo de la enseñanza presencial nos sirve como instrumento de comunicación y de formación, ya que incluye un enlace permanente a disposición de toda la comunidad universitaria. En este sentido, se contempla, por tanto, la posibilidad de mostrar la definición de nuevas propuestas, o al menos de conceptos que han sido restringidos y limitados en los manuales y en la enseñanza del arte en particular.

Aprovechar las ventajas que nos ofrece este modo de enseñanza es el mejor camino para ofrecer diferentes propuestas de investigación, desarrollar nuevas estrategias de enseñanza, introducir cambios, ampliar campos de reflexión, establecer datos que enmarquen y definan una asignatura, etc. A partir de entonces podremos hablar de una nueva enseñanza. De una enseñanza que llegue a otras comunidades y que no sólo se quede en líneas generales dentro de una estructura virtual, sino que se haga factible también dentro del aula presencial de la universidad. De la integración de este nuevo mundo con el viejo arquetipo físico, debemos fomentar el apoyo a la realización de una nueva línea de investigación, cuyos contenidos necesitamos conocer y que las actividades en estos dos campos nos ayudarían a obtenerlos.

2. TRASLADO DEL CONCEPTO ACTUAL DE ESCULTURA AL ÁMBITO VIRTUAL

El problema que se nos plantea en el aprendizaje de la asignatura de escultura es que depende de un tiempo material para su proyección. Un tiempo que el estudiante aprovecha para llevar a cabo su propuesta, ya sea en piedra, en hierro o en madera, obviando que esta asignatura necesita en la actualidad de un enriquecimiento reflexivo y consciente de la nueva situación que la escultura está planteando en el contexto actual de la enseñanza, de las nuevas propuestas que genera en la sociedad de nuestro tiempo, sus nuevos comportamientos y actitudes, las nuevas tecnologías y sus distintos planteamientos teóricos. Para que la asignatura responda a los tiempos actuales, debemos plantear y promover, además de la actitud creadora, una conducta crítica y desde luego proporcionar una formación teórica a través de asistencia a talleres, seminarios, conferencias, encuentros y cursos monográficos.

La ampliación y extensión de conocimientos se hará factible cuando demos entrada a los nuevos planteamientos de la Escultura de la docencia virtual, con la consecuente definición de sus actuales temas y conceptos. Para ello, debemos incluir en la enseñanza de esta asignatura no sólo un área de práctica, sino una doctrina teórica preocupada de los nuevos conceptos, técnicas y materiales, adaptándonos al contexto sociocultural que vivimos, no sólo en su práctica física, sino por medio del Campus Virtual.

3. INTRODUCCIÓN A UN NUEVO PLANTEAMIENTO DE LA ASIGNATURA DE ESCULTURA.

«La investigación en la educación es el intento sistemático de utilizar las habilidades de la erudición para contestar a preguntas relativas a este campo» (Eisner, 1995). La actividad de investigar es un acto de indagación, un esfuerzo por descubrir, un modo de cuestionarse las creencias, de ir más allá de las primeras

opiniones, y por ello los educadores de arte debemos crecer a medida que crece el arte y los artistas. Y como una de las mejores herramientas para mejorar la práctica, es la buena reflexión teórica, hay que remodelar una asignatura que se ha convertido en algo tan innovador como las nuevas propuestas artísticas del siglo XXI.

El contexto que genera esta investigación no es la práctica, sino que está orientada a la clarificación de algunos conceptos que estamos utilizando como doctrina, sin caer en la cuenta que hay nuevas aportaciones y conocimientos que se han ido construyendo sobre la tierra que encumbraba desde hace siglos un arte tradicional. La investigación docente llevada a cabo, dentro de nuestras limitaciones, comienza por una preocupación por construir nuevos principios ordenadores y creativos. Revisar la proyección que se sigue manteniendo en la enseñanza de la escultura es el objetivo de este trabajo de investigación y llevarlo al Campo Virtual una manera inteligente de planificarlo, programarlo, coordinarlo, debatirlo y evaluarlo, ya no exclusivamente a niveles de aula, sino a niveles culturales de mejora en la docencia que impliquen de un modo global a los centros y departamentos de cualquier universidad.

3.1. FACTIBILIDAD

La anterior introducción nos ofrece los datos generales que definen esta propuesta en el contexto académico, sin embargo, debemos hablar de su factibilidad a la hora de llevarla a cabo. Dentro del marco de los logros que se pretende alcanzar, hay que reconocer que existen resultados que escapan al tiempo que estamos en contacto con nuestros alumnos. Sin embargo, ello debe ayudarnos a plantearnos metas que sean intermedias y proponer objetivos que se encuentren a nuestro alcance.

Debemos comenzar planteando objetivos que se encuentren a nuestro alcance, y por supuesto, al alcance de las características de los alumnos que demandan la asignatura y que determinan el grupo en los distintos momentos del aprendizaje. Por ello, es necesario que

los estudiantes conozcan en todo momento las características que posee este planteamiento de la asignatura que van a desarrollar, y sean conscientes desde un primer momento de que pueden completar su aprendizaje presencial con una teoría virtual, de modo que sirva de apoyo a su estudio fuera de las horas prácticas que le lleva la asignatura de Escultura.

Los contenidos de la asignatura estarían así organizados en torno a dos bloques generales, por un lado, las actividades que los alumnos desarrollarán en la práctica para formar su técnica y determinar su creatividad. Por otro lado, los ejercicios teóricos o trabajos de estudio y reflexión crítica sobre temas y conceptos relacionados con la escultura, su historia, sus procesos, su expresión, sus formas y sus novedades. De este modo, los alumnos tienen la oportunidad de buscar, mirar y estudiar a través de una nueva ventana que se abre a través del Campo Virtual, sin que ello impida el acto de manifestarlo luego de manera expositiva en el aula presencial, consultando y concretando incomprendimientos, preguntas, discusiones, conjeturas y certezas, con el profesor y sus compañeros.

Esta actividad complementaria motivará y reforzará los conceptos y habilidades del alumno. Con ella, el estudiante podrá desarrollar un aprendizaje significativo, propiciando que éste forme parte de su vida. Además permite la relación con otros campos de conocimiento que aumenten el compromiso del alumno con el proyecto escultórico.

El mundo está abierto, del hombre depende penetrar y descubrir nuevos caminos, o seguir en su letargo silencioso de lo tradicional como fondo de las cosas. Desde aquí, proponemos otro modo de complementar el conocimiento, ya que éste sólo se rejuvenece si no paramos de caminar.

3.2. OBJETIVOS

La utilidad de los objetivos educativos es mayor cuando éstos se tratan con mayor discreción que pasión, y cuando su utilización se remite a actividades con las que se pretende que se produzcan consecuencias previsibles.

Estos objetivos ayudarán a programar la relación del alumno con la nueva propuesta, que sea capaz de colaborar y compartir su aprendizaje, y así favorecer la participación y la motivación. En la enseñanza de arte, debemos esperar del estudiante que se proyecte y lleve a cabo una realización de investigación propia. El aprendizaje no es sólo captar la respuesta correcta, sino la creación de nuevas formas artísticas, de nuevos modos de pensamiento, de nuevos tipos de conducta e incentivarlo utilizando un objetivo expresivo, es decir, pretender que el alumno utilice habilidades o ideas de forma imaginativa, para construir de cierta forma, lo que pretendemos enseñarle por medio de nuevos temas.

La expresión no consiste sencillamente en dar salida a los sentimientos, sino que supone trasladar una imagen o una idea a un conocimiento general como medio de expresión. Para ello, deben disponer de habilidades que puedan desarrollarse en contextos educativos por medio de la curiosidad y las cuestiones, y ello trasladarlo al campo de su propia investigación, a la que nosotros le damos base desarrollando conocimientos, nuevas materias e innovadoras propuestas.

Con este tipo de objetivos educativos, de algún modo logramos posibilitar el desarrollo de la capacidad creativa del alumno, fomentamos en él la destreza psicológica, como es observar, discernir, conocer, diferenciar, reconocer, recordar, interpretar, explorar, analizar, relacionar, saber utilizar adecuadamente materiales, no sólo la piedra o la madera y el hierro, sino los libros y la imagen, y por supuesto, respeto a las ideas innovadoras y respeto a los nuevos personajes artísticos y sus creaciones.

Con este sentido, se proponen distintos propósitos que ayuden a desarrollar la capacidad de apreciación, valoración e interpretación de la forma tridimensional. Al mismo tiempo debemos facultar al alumno para que adquiera unos conocimientos básicos acerca de la forma específica en que este lenguaje se ha mostrado a lo largo de la historia, y cómo se está desarrollando actualmente. Por ello es importante dotar al estudiante de las herramientas efectivas, no sólo técnicas, sino inte-

lectuales para el desarrollo progresivo de un lenguaje escultórico. Haciendo presente la inseparabilidad entre concepto y práctica, lograremos potenciar el grado de autoconocimiento que la práctica consciente de la escultura permite y que le conecta con el resto de los conocimientos.

El enfoque que persigue este modo de introducir el campo virtual a una clase presencial, se puede concretar recorriendo algunos de sus objetivos:

- Descubrir un nuevo medio de estudiar la escultura, no sólo como materia sino como lenguaje.
- Capacitar al alumno de la manera más completa para lograr el rigor necesario en su expresión y creación.
- Conjugar en el alumno razonamiento y creatividad.
- Racionalizar y aprender conceptos que completen su formación.
- Entender la relación entre lo táctil y lo racional.
- Organizar el tiempo de estudio, proporcionándoles la ventaja de investigar, instruirse, experimentar, examinar, observar y complementarse desde un ordenador.
- Despertar su curiosidad.
- Desarrollar el interés fuera del aula presencial.
- Descubrir la experiencia educativa virtual.
- Analizar críticamente y entender el proceso escultórico desde una perspectiva teórica y otra práctica.
- Ampliar sus conocimientos.

En definitiva, formar artistas plásticos mediante el uso de todos los medios disponibles a nuestro alcance, desde los más tradicionales a los más novedosos, que promuevan una actitud crítica, creadora y nueva.

3.3. CONOCER, VER Y PENSAR

Una vez que se han percibido estos objetivos, se desarrollará la capacidad de abordar el

nuevo tema y de darle un significado. Es importante marcar al alumno las pautas necesarias para que inicie su propia exploración, ya que la creación está influida por las experiencias obtenidas de diferentes procesos de la vida. Nosotros les ofrecemos el conocimiento de la experiencia y sus continuas variables en el mundo del arte, para que su mente despierte y racionalice las ideas aprendidas. Ya que una de las principales aportaciones del campo de la educación del arte es la de ayudar a que las personas aprendan a «ver», debemos intentar desarrollar las facultades de observación y de percepción y enseñarles a conocer y a pensar, con palabras y con imágenes.

Para ello, descubriremos en el alumno un nuevo enfoque en el mundo del arte. Les enseñaremos a abrir los ojos y prestar atención a artistas que no están incluidos en libros de texto por su contemporaneidad, a través de visitas virtuales a exposiciones o museos, para crear interés, expectación y deseo de conocerlo posteriormente, de un modo práctico. Deberemos teorizar sobre la escultura de un modo poco llevado a la práctica actualmente, el de «enseñarles a ver una escultura». Hemos advertido cómo el alumno, cansado de estudiar las características del arte desde la prehistoria en los distintos cursos de la carrera, ha llegado a terminar sus estudios sin que nos hayamos detenido en enseñarles a ver con comprensión, estética y destreza una escultura. Desde un nuevo programa de estudio teórico, debemos detenernos en este punto, y mostrar al alumno por medio de diversas imágenes, cómo observar una obra de arte, ya sea prehistórica, renacentista o contemporánea. Enseñarles a ver es enseñarles a pensar.

De este modo, capacitaremos a los alumnos a conjugar un nuevo razonamiento y una nueva sensibilidad, para que estudie y entienda ampliamente los aspectos que consideramos fundamentales para la elaboración de conceptos y procesos artísticos. Y, finalmente, sea capaz de conocer y manejar los conceptos básicos que le ofrece esta nueva proyección educativa, no como nota de excepción, sino como referencia constante.

4. PROYECCIÓN TEÓRICA DE LA ASIGNATURA

Los ejes conceptuales de la asignatura serán el estudio y la profundización en los contenidos reflexivos, críticos y creativos de la escultura más moderna. Manteniendo la idea de que los conceptos tradicionales de la escultura se llevan a cabo de modo teórico a través de la asignatura de Historia del Arte, abrimos un nuevo campo de acción que no delimite la enseñanza de la escultura al llegar al estudio de las Vanguardias. La intención es plantearla de forma sencilla y clara, además de proporcionar nuevos temas para la enseñanza.

Si ojeamos cualquier libro de arte, observaremos cómo el último capítulo se queda en el arte contemporáneo de los años setenta, como sucede en el caso de la *Historia del Arte* de Ernst H. Gombrich, en *Pasajes de la escultura moderna* de Rosalind E. Krauss, en *El retorno de lo real* de Hal Foster, o en *El arte moderno en la cultura de lo cotidiano* de Thomas Crow. El alumno permanece huérfano ante las nuevas expresiones artísticas de finales del siglo XX y principios del XXI, y sólo le queda recurrir a libros monográficos de distintos artistas contemporáneos.

La proyección teórica de esta asignatura de escultura irá encaminada hacia el Nuevo Espacio Escultórico, insistiendo, eso sí, en la tradicional línea escultórica del pasado, pues

se debe estudiar la escultura desde su base histórica para poder comprender y completar los conocimientos con las nuevas técnicas de hoy en día.

4.1. METODOLOGÍA PROPIA

Es evidente que igual que aprendemos a leer en papel y nos enseñaron a subrayar conceptos importantes de un texto escrito, manejar los contenidos electrónicos cuando éstos tienen fines educativos, implica usar una metodología propia.

Esto implica una doble vertiente, por un lado una metodología propia para su uso, individual en casa, individual en el aula o grupal en el aula; y por otro lado, una metodología propia para el diseño y elaboración de los contenidos.

Sobre todo, no debemos olvidar que a través de los contenidos electrónicos, el alumno, más que nunca, no sólo es un buscador de información, es una persona que construye activamente la información y la convierte en conocimiento, y por tanto el aprendizaje no debe seguir necesariamente una secuencia lineal, pero sí estar guiado y dejar al alumno libertad de acción.

En cuanto a la metodología propia para su uso, los contenidos electrónicos sobre la asignatura de Escultura, pueden ser usados por los alumnos de tres maneras diferentes:

Individual	Individual en el aula	Grupal en el aula
<p>Como material de autoestudio.</p> <p>El contenido debe ser una buena herramienta para dirigir el aprendizaje, se deben incluir guías de orientación, manuales de apoyo, y contenidos interactivos que realmente enseñen y pongan en práctica los contenidos.</p>	<p>Como material de autoestudio pero dirigido por un profesor.</p> <p>El contenido se usa de manera individual, pero el profesor resuelve las dudas y dirige el aprendizaje, proponiendo actividades complementarias a las que aparecen en los contenidos electrónicos.</p>	<p>En grupos y guiados por un profesor.</p> <p>Implica que los alumnos usen los contenidos electrónicos en grupos y realicen trabajos cooperativos con ellos o que el profesor los use para proponer las actividades.</p>

Cuando hablamos de la metodología propia para el diseño y elaboración de los contenidos electrónicos, se deben tener en cuenta unos criterios a la hora de diseñar un contenido electrónico con fines educativos.

Lo primero es conocer los objetivos de aprendizaje, y para ello debemos hacernos la siguiente pregunta, ¿se puede aprender contenidos de cualquier naturaleza a través de un material electrónico?, evidentemente no, pues los conceptos relacionados con una materia como la escultura, como puede ser el entrenamiento de las habilidades técnicas a la hora de elaborar una obra escultórica, puede ser trabajado en parte por un contenido electrónico, es decir todo aquello que supone la teoría de la enseñanza de esa técnica, pero debe ser puesto en práctica en el aula presencial con otras metodologías.

Una vez que tenemos clara la elaboración de los contenidos que deben integrar la enseñanza electrónica, nos plantearemos su metodología, teniendo en cuenta que el alumno accede a los contenidos a través de un texto, mapas conceptuales, imágenes, ejemplos, casos, diagramas, etc. Debe ser, por tanto, una metodología de contenidos para el aprendizaje intuitiva, dinámica, rápida, capaz de transmitir mensajes claros y directos; que evite que el alumno se pierda en el proceso de aprendizaje multimedia, y sobre todo, tener en cuenta que está alejada del concepto de libro-texto que está pensado para el uso real de los conceptos objeto de aprendizaje.

En la siguiente tabla proponemos una estructuración sobre cómo debe funcionar el método para aprender y enseñar con los contenidos electrónicos que el Campus Virtual pone a nuestro alcance.

Estructura: Debe tener una estructura de elementos determinada y homogénea entre las partes que lo forman (módulos, unidades, apartados, etc.) que faciliten el aprendizaje y la navegación por los contenidos.
Recursos didácticos: Se deben incluir únicamente los verdaderamente necesarios para facilitar el aprendizaje, nunca con fines estéticos. Estos recursos son animaciones, gráficos, simulaciones, audios, vídeos, documentación para ampliar, etc. Son opcionales y aparecen en función de los objetivos de aprendizaje, pero deben estar vinculados a los conceptos, unidades o módulos.
Navegación: La navegación debe ser de lo más sencilla para permitir llegar a más alumnos. Puede ser doble: a través de los contenidos y del menú.
Diseño gráfico: Debe ser particular para cada temática, donde cada elemento tiene su propio diseño y su espacio definido. Las imágenes se deben combinar con el contenido para facilitar la comprensión del mismo.
Usabilidad: Debe cumplir unas normas mínimas: incluir elementos interactivos donde el alumno tome decisiones a través del planteamiento de contenidos y ejercicios desde el punto de vista del alumno (desde su realidad diaria) y donde vaya a aplicar aquello que aprende.

4.2. OBJETIVOS, RECURSOS Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

Ya hemos visto en el apartado anterior que se puede enseñar casi todo a través de los contenidos electrónicos. Ese «casi todo» es el nexo de unión entre la clase presencial de la asignatura de escultura y la clase por medio del Campus Virtual. Por un lado tendríamos el aprendizaje técnico y manual en el taller, y el teórico en el Campus. La cuestión es si hace falta algún recurso más para enseñar y aprender. Por ello debemos tener en cuenta ante todo el *objetivo de aprendizaje*, los *recursos iniciales de que se dispone* y las *estrategias de aprendizaje de los alumnos*.

Los principales *objetivos* de esta asignatura se deben centrar en el conocimiento de materiales escultóricos y aprendizaje de las técnicas relacionadas con los procesos de manipulación, construcción y transformación de los mismos, a través del estudio realizado de forma teórica, pues sin una base racional de la asignatura, la materialización de la misma quedaría mutilada, por esta razón es tan importante el aprendizaje desde un espacio que abarca no sólo las aulas presenciales de una facultad, sino el territorio que incluya el campo universitario, y el de toda persona que quiera aprender por medio del Campus Virtual.

Estos objetivos son: enseñar a entender la escultura desde la objetualidad hasta su expansión espacial y sus relaciones socioculturales, mostrándolo tanto por medio de imágenes, como de palabras, para que el alumno

aprenda a definir una obra escultórica por medio de la racionalidad; ayudar a adquirir unos principios estéticos básicos que generen un proyecto artístico propio, a partir de unos conocimientos previos sobre la realización de una memoria técnica y conceptual de la idea a realizar; introducción al estudio de determinadas propuestas artísticas en sí mismas y en sus relaciones históricas; desarrollar el espíritu crítico con respecto a los propios trabajos y hacia los trabajos de los compañeros; llegar a entender el arte como un lenguaje, en el cual las cuestiones de carácter personal del artista no ocupan la totalidad de la obra de arte.

Pero, ¿cómo se puede enseñar la Escultura a través del Campus Virtual? Existen distintas técnicas con las que se puede trabajar. Por ejemplo, se puede usar un libro electrónico, creado para el tema en cuestión, donde se expongan las características de una obra escultórica. Además, se le puede añadir interacción a algunas partes para que se entiendan mejor o para vincularlas con información sobre ellas, e incluso, se puede hacer que el alumno cambie el efecto de luces, colores, texturas, etc., sobre dicha obra y así aprenda estos conceptos.

Por otro lado, ¿se puede usar un contenido electrónico para que los alumnos aprendan a manejar maquinaria o herramientas propias de un taller? No de una manera práctica, pero lo que sí permiten hacer los contenidos electrónicos es presentar la información de una manera más o menos práctica e incluso realizar simulaciones. Por ejemplo:

Objetivo	Modo tradicional	Modo virtual
Saber qué herramienta utilizar en cada caso y cómo usarla.	Tomar la herramienta, buscar la inclinación apropiada sobre la materia y usarla.	Estudiar las distintas herramientas para cada materia, aprender el grado de inclinación para su buen uso y aprender las distintas texturas que dejan como huella sobre la materia.
Distinguir distintos tipos de piedras o de maderas.	Observar diferentes piedras o maderas, tocarlas, comprobar su textura, tacto, dureza, peso, color, etc.	Conocer a través de un contenido multimedia los tipos de piedras o maderas que hay, aprender su color, su peso, su textura, realizar ejercicios interactivos para conocer sus características.

Objetivo	Modo tradicional	Modo virtual
Distinguir estilos escultóricos, y escultores	Observar a través de diapositivas, fotos y documentación los estilos y características de cada uno.	Conocer a través de un contenido multimedia los distintos estilos, usar imágenes en tres dimensiones, rotar sobre las esculturas, realizar ejercicios para conocer las características de cada uno, sus autores, etc.

Sobre los *recursos*, depende con los que se cuenten en el centro. En cuanto a la Facultad de Bellas Artes, donde se desarrolla la asignatura de Escultura, se dispone de un aula informática con múltiples equipos informáticos conectados a red, lo que permite a los alumnos usarla para introducirse en el Campus Virtual, de manera ocasional o para realizar alguna actividad, en el mismo momento en que se imparte la asignatura en el taller.

La ventaja de poder utilizar en un momento dado el contenido electrónico en el mismo momento en que se está aprendiendo de modo práctico, es de un gran poder formativo, para capturar la atención de los alumnos y enseñarles de un modo actual y vivo, lo que siempre se ha tratado como algo tradicionalmente de taller. Además, se encuentran con el profesor frente a frente para redirigirles en la tarea.

Sobre las *estrategias de aprendizaje*, en cualquier formación, presencial o virtual, hay alumnos muy diversos con estilos de aprendizaje muy diferentes que utilizan estrategias distintas para asimilar la información y convertirla en conocimiento.

Así, encontramos alumnos *teóricos*, que se caracterizan por ser metódicos, lógicos, objetivos, críticos, analizadores, estructurados... *Pragmáticos*, que se caracterizan por tener un perfil más experimentador, práctico, directo, eficaz, realista... *Activos*, caracterizados por ser animadores, improvisadores, descubridores, arriesgados, espontáneos... y *reflexivos*, con un perfil receptivo, concienzudo, analítico, exhaustivo... Cada uno necesita un tipo de actividad o una mezcla de ellas. Su actitud frente a los contenidos electrónicos es variada, pues además de depender

de su estilo de aprendizaje, hay que tener en cuenta su experiencia en el manejo de estos contenidos, y de los conocimientos previos sobre la materia.

Independientemente de esto, el profesor siempre debe controlar el desarrollo y realización de las tareas para que no se desorienten del objetivo y ayudarles según sus capacidades + conocimientos + estilos de aprendizaje, frente a estos recursos.

4.3. PLANIFICACIÓN, REALIZACIÓN, EVALUACIÓN

Sin memorar «sería un continuo sin discernir que impediría con su presencia el atender al juego del vivir que sería solamente un almacenar, un atesorar materia vivida y, más bien, vivible. Y en esta igualitaria condición, en la que todo es conservado igualmente, nada sería rescatado. Soñar no sería entonces posible, ni necesario» (María Zambrano, 1992).

La proyección teórica de una asignatura es tan importante como su desarrollo práctico, pues sin una base racional de lo que se desea realizar posteriormente de modo matérico, no funcionaría en su totalidad.

Es importante, por tanto, saber las posibilidades que alumnos y profesores tienen para utilizar los contenidos en todo el proceso educativo, es decir desde la planificación hasta la evaluación.

4.3.1. Planificación

El profesor a la hora de planificar sus sesiones usando los contenidos electrónicos,

debe confeccionar un *programa* y proyectar una descripción curricular de la asignatura. Tener en cuenta los *recursos* como son las actividades, materiales, experiencias o simplemente ideas. Usar *contenidos concretos*, como por ejemplo actividades o contenidos para alumnos con dificultad en el aprendizaje, y también, *intercambiar información* y dialogar con otros profesionales del sector o aprender ciertos contenidos para impartir después en el aula.

Se pueden usar las herramientas existentes en el mercado para crear sus propios contenidos electrónicos, que permiten plantear contenidos expositivos e interactivos; crear diferentes tipos de ejercicios, según los objetivos perseguidos; crear baterías de preguntas para cuestionarios de evaluación. Los contenidos propios los podrían usar después en el aula los alumnos o bien el propio profesor en sus presentaciones.

4.3.2. *Realización como apoyo en el aula presencial*

La impartición es el momento clave y donde los contenidos toman su mayor relevancia. Estos contenidos electrónicos se pueden además utilizar en el aula presencial, a la hora de realizar exposiciones atractivas y sobre todo interactivas pues únicamente sería necesario un ordenador y un cañón de luz, y resultan tremendamente útiles para explicar conceptos abstractos en los que la pizarra se queda corta.

Además, se provoca la participación de los alumnos a través de actividades diferentes. Multitud de actividades que se realizan en el aula pueden incorporar el uso de contenidos electrónicos.

4.3.3. *Evaluación*

La evaluación para todos aquellos contenidos virtuales puede ser realizada a través de instrumentos de evaluación electrónicos, cuya ventaja es que permite registrar las respuestas de los alumnos, se dispone de una batería de

preguntas para que en caso de querer usar en más ocasiones un cuestionario, no siempre sea igual. Permiten varios tipos de preguntas y ahorran el trabajo de corrección. A todo esto, se debe añadir la evaluación continuada del trabajo en el taller.

De este modo, obtendremos una nota previa de los ejercicios teóricos e interactivos, y una segunda nota del trabajo práctico realizado en el aula presencial. Lo que conlleva una media, entre la práctica y la teoría de una asignatura que carece hasta el momento de una planificación teórica adecuada.

4.3.4. *El alumno*

Para el alumno, la realización de actividades variadas que permitan adquirir los conocimientos y ponerlos en práctica pueden incorporar el uso de contenidos electrónicos como otro recurso más.

De este modo, el alumno puede visualizar un contenido en el ordenador, estudiarlo, analizarlo, realizar los ejercicios multimedia que se propongan en ellos... Su gran ventaja es la facilidad de comprensión de conceptos abstractos o aquellos que no se pueden llevar al aula o la posibilidad de realizar simulaciones que representen la realidad, que en caso de error, no pasaría nada.

En cuanto a la evaluación, además de que es una acción continua, se registran las respuestas de los alumnos, pero éstos no las conocen hasta que el profesor las transmite, pues en caso contrario se permitiría visualizar los resultados, y además, permiten aprender de las respuestas dadas, sobre todo si éstas son incorrectas, ya que los cuestionarios pueden incluir *feedback* que indica al alumno en qué se ha equivocado.

5. PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS

Uno de los principios pedagógicos más importante para el aprendizaje a través del Campus Virtual, es la *motivación*, partiendo de intereses y necesidades concretas del alumno.

De este modo, el alumno decide su propio ritmo y controla el proceso. Se debe establecer un calendario flexible para que cada uno de los alumnos se establezca sus mejores momentos de estudio. Y se programa un marcador de avance que ayude al alumno a gestionar mejor su tiempo de estudio.

Además de todo esto, el alumno encuentra un campo abierto donde ver, observar y estudiar sobre imágenes, visitar las exposiciones de galerías o museos *on line*, y obras de autores que no se encuentran en libros de texto.

6. DEDUCCIÓN SOBRE LA NECESARIA ALIANZA ENTRE LO VIRTUAL Y LO MATÉRICO

«La objetivación histórica tendría que incrementarse mientras siga habiendo una experiencia y una memoria colectivas que puedan contribuir a la claridad del análisis y, simultáneamente, abran un espacio donde plantear cuestiones fundamentales sobre lo que significa hacer historia» (Asher, 1989). Casi toda obra seria de arte contemporáneo recapitula el orden histórico a que pertenece. La conciencia de lo precedente ha llegado a ser casi la condición y definición de las ambiciones artísticas mayores. Por esta razón, los artistas se han vuelto grandes consumidores de historia del arte. Pero esta disciplina de la historia del arte sigue siendo en gran medida ciega a los productos actuales.

Los tradicionales historiadores muestran poco interés por el arte nuevo, aunque ya esté fundado en la memoria viva de la sociedad. Y si nuestros historiadores son tan recelosos a la hora de hablar del arte del siglo XXI, cómo se va poder formar a un nuevo artista. Es justo decir que se necesita conocer la historia pasada de nuestra cultura artística para tener una buena base donde sustentarse, pero también debemos saber qué camino podemos seguir y en dónde nos encontramos, conociendo la cultura actual de nuestro arte.

Los teóricos del arte y su particular postmodernismo no han desarrollado un interés

por el entendimiento a través de lo virtual, del arte visual, y sólo derivan en discusiones de una teoría literaria.

Debemos dejar un poco de lado la idea de una enseñanza centrada casi exclusivamente en la práctica artística a la hora de generar nuevos creadores, y apoyarla en una historia teórica llena de imágenes visuales, sí, pero de ampliar miras, que atienda por entero al espectro de la cultura visual de la escultura, tanto en terreno de lo matérico como en el virtual. Este cambio ofrece la posibilidad de un diálogo interdisciplinar, interesado por la relevancia de los valores contemporáneos para los estudios académicos, que por el mito de la búsqueda del conocimiento a través del trabajo manual en sí mismo.

Tengamos, pues, en cuenta la necesidad de un apoyo tan importante como es el del Campus Virtual y de las posibilidades que ofrece al estudiante, para dar por completada una etapa tan importante como es la del conocimiento. Mientras que la solidez de la pared del aula presencial marca un límite temporal que separa al alumno de su enseñanza por parte del profesor, precisamente por la falta de tiempo material para resolver problemas conceptuales derivados de la obra que se está llevando a cabo, el Campo Virtual ofrece la ventaja de seguir estudiando, resolviendo y proyectando teorías que, bien racionalizadas, se llevarán a buen término por medio de la obra matérica.

7. CONCLUSIONES

A finales del siglo XX es discutible la noción tan simplista que existe de que el desarrollo del arte moderno desde el punto de vista de «movimiento» sea insostenible. El empleo de nuevas tecnologías y materiales como de nuevos medios para hacer arte, ha hecho que semejante noción sea irrelevante, del mismo modo que a fines del siglo XIX las etapas de evolución estilística ya no eran útiles para la clasificación y descripción de la creación artística. Los «istmos» habituales ligados al arte del pasado siglo han seguido su curso pero no se han abierto nuevas des-

cripciones para la creación artística del presente siglo XXI. Por ejemplo, no tenemos ningún istmo para el arte digital, y sin embargo la marcha inexorable del mundo hacia una cultura digital ya incluye al arte. Tal y como lo expresa el escritor y comisario Georges Fifiel, «la capacidad de los artistas para reemplazar y combinar sin esfuerzo imágenes, filtros y colores en la memoria carente de fricción y gravedad de un ordenador, les da una libertad en el proceso de creación de imágenes jamás imaginada» (Fifiel, 1997).

Si el arte se ha encaminado hacia lo virtual, por qué debemos amparar el aprendizaje únicamente en un aula física. Tan necesario como la evolución artística debe ser la evolución académica y no anclarse en las tradiciones armas de enseñanza, sino ampliar el campo visual e intelectual del estudiante por medio de la enseñanza complementaria del Campus Virtual. Estamos entrando en un mundo en el que no habrá una, sino dos realidades: la real y la virtual. Ello nos muestra que la tecnología, para la que el ordenador es la herramienta básica, abarca todas las áreas del arte contemporáneo y por tanto deben abarcar también, la de su enseñanza. El nuevo poder que la tecnología da a la imagen la vuelve infinitamente maleable, convirtiéndola en información, y por tanto, en un sistema dinámico. Hemos aprendido en los últimos años, que en el terreno del arte, la cultura visual ya no está limitada al «objeto». Y debemos adaptarnos con ella, al universo fluido en constante cambio que hay dentro de lo virtual; un mundo nuevo que permite que el arte se convierta en algo interactivo, virtual en su realidad y necesitado de un espectador, para dar por concluida la obra. Como bien sugería Duchamp, cuando decía que la obra de arte dependía del espectador para concluir el concepto, no se imaginaba hasta qué punto el espectador formaría parte de la obra en sí.

Para concluir diremos que la tecnología cambia rápidamente, y, con ella, el terreno artístico se amplía, y por tanto, el docente debe ensancharse con él. Estamos en una época en la que ya se puede enseñar arte por

medio del ordenador a través de la red. Finalmente cabe decir que los contenidos electrónicos que el Campus Virtual pone a nuestro alcance y al alcance del alumno, tienen un gran potencial en el aula y fuera de ella. Permiten que el profesorado enseñe a través de recursos novedosos, atractivos y variando en la metodología. Permiten, asimismo, al alumno que aprenda de manera diferente y poniendo en práctica estrategias de aprendizaje distintas a otras que usa cuando aprende con otros recursos. Permiten exponer contenidos que con sólo la palabra escrita o verbal no quedan suficientemente claros y permiten a los alumnos «jugar» con estos contenidos usando una metodología diferente y aprender con ellos.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a todos aquellos que me instruyeron en una forma de pensar diferente, pues es gracias a ellos, que ahora me resulta posible poder cambiar las férreas actitudes tradicionalistas en el modo de enseñar. Agradezco igualmente, a todos aquellos que con su intransigente modo de educar, consiguieron que pudiera ver lo claramente necesario que es una innovación en la docencia.

BIBLIOGRAFÍA

- ARGAN, G. C. (1975): «El arte moderno», Fernando Torres, Valencia.
- ASHER, M. (1989): «El arte conceptual, una perspectiva», Claude Gintz, París.
- CRESPO, P. (2001): «Proyecto Docente», Valencia.
- CROW, T. (2002): «El arte moderno en la cultura de lo cotidiano», Akal, Madrid.
- DANTO, A. C. (1999): «Después del fin del arte», Paidós, Barcelona.
- DE LA CALLE, R. (1983): «Estética y crítica», Edivart, Valencia.
- EISNER, E. W. (1995): «Educar la visión artística», Paidós, Barcelona.
- FIFIELD, G. (1997): «El arte digital», Art New England, Londres.
- FOSTER, H. (2001): «El retorno de lo real», Akal, Madrid.

- GOMBRICH, E. H. (1990): «Historia del Arte», Alianza, Madrid.
- KRAUSS, R. E. (2002): «Pasajes de la escultura moderna», Akal, Madrid.
- READ, H. (1994): «La escultura moderna», Destino, Barcelona.
- RUSH, M. (2001): (Nuevas expresiones artísticas a finales del siglo xx», Destino, Barcelona.
- SERRANO, A.: (2000) «Mujeres en el arte», Plaza & Janés, Barcelona.
- VV.AA. (2000): «Ver y comprender el arte del siglo xx», Síntesis, Madrid.
- VV.AA. (2002): «Arte, individuo, sociedad», Servicio de publicaciones de la UCM, Madrid.
- ZAMBRANO, M. (1992): «Los sueños y el tiempo», Siruela, Madrid.